THE EVIL WITHIN™
Bethesda

ADVERTENCIA: ANTES DE EMPEZAR A JUGAR, LEE ESTA IMPORTANTE INFORMACIÓN DE SEGURIDAD.

Un pequeño porcentaje de personas pueden sufrir ataques fotosensibles cuando se exponen a ciertas luces, patrones o imágenes que pueden aparecer en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden padecerlos. Si tú o cualquier miembro de tu familia padece o tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de jugar. Los padres deben vigilar el uso que sus hijos hacen de los videojuegos. Los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos de sufrir ataques fotosensibles.

Si tú o tu hijo padecéis alguno de los siguientes síntomas o algún otro malestar al jugar a un videojuego, dejad de jugar de inmediato y consultad a vuestro médico: mareos, visión borrosa, tics oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones.

Para reducir el riesgo de estos ataques fotosensibles sigue las siguientes precauciones:

- Juega en una sala bien iluminada.
- No juegues si te sientes cansado, somnoliento o fatigado.
- Descansa al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.
- Siéntate más alejado de la pantalla.
- Juega en una pantalla más pequeña.

CONTENIDOS

Perfiles de los personajes 2
Primeros pasos 4
Menú de título 5
Controles del juego 6
Niveles de dificultad 8
Interfaz 9
Pantalla del inventario 10
Fabricar virotes de la ballesta Agonía . 11
Mejorar las habilidades 12
Sobrevivir 13
Consejos útiles 14
Garantía y asistencia técnica 20

PERFILES DE LOS PERSONAJES

SEBASTIÁN CASTELLANOS

Sebastián Castellanos es un detective condecorado del departamento de policía de Krimson. Aunque eficaz y directo, puede llegar a ser brusco en el trato. Las recientes tragedias en su vida personal minaron su pasión por el trabajo y endurecieron su personalidad, hasta el punto de hacerle caer en la desesperación.

JULI KIDMAN

Detective recién trasladada a la comisaría de Sebastián. En uno de sus primeros casos, se ve involucrada en una macabra situación junto a Sebastián en el Hospital Psiquiátrico Beacon.

JOSEPH ODA

Compañero incondicional de Sebastián desde hace años. El contraste de personalidades entre ambos juega a su favor, pero en más de una ocasión Joseph tiene que ayudar a Sebastián para que no se pase de la raya.

PRIMEROS PASOS

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar **The Evil Within**.

Inicia **The Evil Within** y selecciona NUEVA PARTIDA para empezar una partida nueva. En la siguiente pantalla puedes ajustar el brillo. Luego, elige un nivel de dificultad (consulta el apartado NIVELES DE DIFICULTAD en la página 8) para empezar la partida.

JUGAR CON UN MANDO

Este juego permite jugar con ratón y teclado, pero se recomienda usar un mando para disfrutar de la mejor experiencia de juego posible.

MENÚ DE TÍTULO

CONTINUAR PARTIDA: Continúa la última partida guardada.

NUEVA PARTIDA: Empieza una partida nueva.

CARGAR PARTIDA: Continúa una partida previamente guardada

OPCIONES: Elige distintas opciones del juego.

CRÉDITOS: Consulta los créditos del juego.

DISPONIBLE AL TERMINAR EL JUEGO:

NUEVA PARTIDA+:

Al terminar el juego, se mostrará un icono especial junto a tu partida guardada. Elige NUEVA PARTIDA+ y, a continuación, se te pedirá seleccionar una partida guardada. Si seleccionas una partida con este icono especial, tendrás acceso a todos los capítulos del juego y, además, podrás jugarlos usando todas tus armas, habilidades y bonificaciones de esa partida guardada. Debes jugar desde el capítulo 1 para dar por terminado el juego.

VER MODELOS:

Ver modelos en 3D de los personajes, criaturas y armas del juego.

CONTROLES DEL JUEGO*

CONTROLES DEL JUEGO (RECOMENDADO):

*Puedes cambiar los controles del juego en el menú de Opciones.

CONTROLES DE TECLADO:

NIVELES DE DIFICULTAD

Al principio solo están disponibles Inexperto y Supervivencia. Al terminar el juego desbloquearás más niveles de dificultad. Durante la partida no puedes subir el nivel de dificultad, pero puedes bajarlo en el menú de Opciones. Si bajas el nivel de dificultad durante la partida, tendrás que reiniciar el capítulo.

INEXPERTO:

Recomendado para jugadores que comienzan con el género "survival horror". Dificultad moderada.

SUPERVIVENCIA:

Para jugadores expertos del género "survival horror". Todo un desafío.

INTERFAZ

La interfaz se mostrará en pantalla durante el combate y desaparecerá cuando no se esté usando.

1. **INDICADOR DE CERILLAS:** La cantidad de cerillas que tiene Sebastián en ese momento.
2. **BARRA DE SALUD:** La salud actual de Sebastián.
3. **BARRA DE RESISTENCIA:** La resistencia actual de Sebastián. Solo aparece al correr.
4. **ARMA:** El arma equipada en ese momento.
5. **MUNICIÓN:** Los disparos restantes antes de tener que recargar.
6. **RESERVA DE MUNICIÓN:** La munición adicional disponible.

PANTALLA DEL INVENTARIO

Pulsa R para abrir la pantalla de inventario.

Selecciona un arma o un objeto con L. Pulsa A para equipar o usar el objeto. Pulsa Y para ver información sobre el objeto seleccionado. Cuando tengas un objeto seleccionado, pulsa ✣ en cualquier dirección para asignarlo a una de las cuatro ranuras de acceso rápido.

FABRICAR VIROTES DE LA BALLESTA AGONÍA

En la pantalla del inventario, selecciona la ballesta Agonía.

Oprime X para cambiar entre los distintos tipos de munición de la ballesta Agonía. En la parte derecha de la pantalla puedes ver las piezas de trampas que tienes en ese momento. Si tienes suficientes, oprime RB para fabricar un nuevo virote del tipo seleccionado.

MEJORAR LAS HABILIDADES

A lo largo de la partida podrás mejorar las habilidades de Sebastián. Para adquirirlas, debes usar el gel verde que encontrarás en distintos lugares.

Pulsa LB y RB para cambiar entre los diferentes tipos de mejoras. Elige una mejora específica con L. En la parte inferior de la pantalla puedes ver cuántos puntos de mejora de gel verde necesitas y cuántos tienes en ese momento. Si tienes suficientes, pulsa A para adquirir la mejora. Pulsa B para salir de la pantalla de mejoras.

SOBREVIVIR

The Evil Within es un juego difícil. Para sobrevivir, pon atención a la salud y a la munición de Sebastián en todo momento. A algunos enemigos solo podrás matarlos en situaciones concretas. No temas huir cuando te veas superado. Puedes usar muchos objetos del entorno para ocultarte de los enemigos. Ten cuidado dónde pisas, hay trampas en todos los lugares.

Durante la partida, puedes bajar el nivel de dificultad en el menú de Opciones pero, si lo haces, tendrás que reiniciar el capítulo.

La muerte te acechará a menudo y llegará cuando menos te lo esperas.

Buena suerte.

ACCIONES CONTEXTUALES

PULSA A

Sube y baja por escaleras y obstáculos, atraviesa ventanas y realiza otras acciones contextuales.

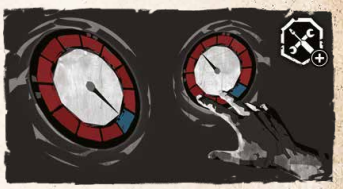
EVITAR BOMBAS

RB SIGILO

Puedes pasar sigilosamente por las bombas sin activarlas.

DESARMAR BOMBAS

PULSA A PARA DETENER LA AGUJA
AZUL: éxito; **ROJO:** fallo



Detén la aguja durante una sola rotación cuando esté en la zona azul para desactivar la trampa. Si lo haces a tiempo, obtendrás sus piezas.

ROMPER CADENAS CERRADAS

RT DISPARAR O
Y ATAQUE CUERPO A CUERPO

Dispara o ataca cuerpo a cuerpo para romper cadenas.

RUIDOS EXCESIVOS

Los ruidos excesivos llamarán la atención de los enemigos (por ejemplo, al abrir las puertas a patadas).

ICONO DE ALERTA DEL ENEMIGO

PROXIMIDAD:
Hay un enemigo cerca.

ENCUENTRO:
El enemigo detectó tu presencia.

El icono de Proximidad aparecerá cuando un enemigo se encuentre a una distancia determinada. El icono Encuentro aparecerá cuando el enemigo te haya detectado.

AVISO: en el nivel de dificultad Inexperto, los iconos están activados por defecto. En Supervivencia, puedes activarlos o desactivarlos en el menú de Opciones. En los niveles superiores no pueden activarse.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

PULSA Y

Ataca a los enemigos cuerpo a cuerpo o derriba objetos con un arma o con las manos.

Los ataques cuerpo a cuerpo son principalmente defensivos, así que es mejor usarlos como última opción. Puedes pisotear a los enemigos caídos pulsando Y.

DESACTIVAR TRAMPAS

MANTÉN PULSADO A PARA DESACTIVAR UNA TRAMPA

Desactiva la trampa para obtener sus piezas.

DESACTIVAR CEPOS

RB SIGILO + A DESACTIVAR

Agáchate y actúa con sigilo frente a los cepos para desarmarlos y obtener sus piezas.

USAR CERILLAS

Acércate a un enemigo muerto y pulsa B para quemarlo y destruirlo por completo. Quemar consume una cerilla.

Puedes quemar a varios enemigos con una sola cerilla si están cerca. También puedes quemar otras cosas además de cadáveres y enemigos.

USAR LA LINTERNA

PULSA L PARA USAR LA LINTERNA

La linterna ilumina la zona, pero también llama la atención de los enemigos.

FABRICAR VIROTES DE AGONÍA

RB FABRICAR VIROTE (CUANDO AGONÍA ESTÁ SELECCIONADA)

Puedes usar piezas de trampas para fabricar más virotes de Agonía.

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

ZeniMax Europe Limited garantiza al comprador original de este producto de software informático que el disco/cartucho suministrado con el producto no mostrará defecto alguno durante los primeros 90 días siguientes a la fecha de compra. En caso contrario, sírvase devolver el producto defectuoso, junto con su correspondiente prueba de compra. Si, por cualquier motivo, ello no fuera posible, por favor, devuelva el producto a ZeniMax Europe Limited a la dirección que aparece a continuación, junto con la correspondiente prueba de compra, lugar en que se produjo la compra, escrito que describa el defecto y cualquier embalaje original que conservase. ZeniMax Europe Limited reembolsará los gastos postales que conlleve la devolución de productos defectuosos.

La presente garantía es adicional a los derechos que ostente en virtud de la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de los Bienes de Consumo que en ningún caso se verán limitados o afectados por la presente garantía. De conformidad con dicha ley, estos derechos podrán ejercerse durante el plazo de dos años a partir de la entrega de dichos productos, entendiéndose dicha entrega como la fecha de compra que aparezca en la factura o recibo de compra. A tenor de lo anterior, si el producto no cumple con las especificaciones del vendedor o no es apto para sus fines, el comprador original de este software informático tendrá derecho, siempre dentro del plazo de dos años, a la reparación o sustitución del producto. El comprador ejercerá dichos derechos ante el vendedor o el fabricante en virtud de los términos y condiciones establecidos en la Ley 23/2003.

Si dicha sustitución o reparación no fuera factible, el comprador original tendrá derecho a un descuento en el precio o a la terminación del contrato a su elección. El comprador deberá comunicar la falta de conformidad del producto al vendedor o fabricante durante los dos meses siguientes a su conocimiento.

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Irlanda

ATENCIÓN AL CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO

Visita AYUDA.BETHSOFT.COM para atención al cliente y soporte técnico o llama al +800 6044 6044 (número internacional gratuito) o al 91 275 4744 (pueden aplicarse tarifas, contacta con tu operador para más detalles) de 10:00 a 18:00 (hora peninsular) de lunes a viernes, excepto festivos.
Para solicitudes de ayuda por correo, envía tu correspondencia a:

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Irlanda.

Para reclamaciones de artículos en garantía, devuelve tu producto, junto con una prueba de su compra, al lugar donde lo hayas adquirido o envía el disco de juego y el paquete a la dirección que aparece arriba, asegurándote de incluir lo siguiente:

- Todos los artículos adquiridos
- Una breve descripción del problema
- Una prueba de compra con fecha
- La dirección de devolución

CÓDIGO DE REGISTRO DEL JUEGO

The Evil Within™ © 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango, Tango Gameworks, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. Uses id Tech®. Copyright © 2011-2014 id Software LLC. This game uses NaturalMotion morpheme animation technology. Uses Havok™: ©Copyright 1999-2014. Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree® technology (©2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2014 by RAD Game Tools, Inc. Uses Umbra 3 Visibility Solution. © 2014 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. All rights reserved.